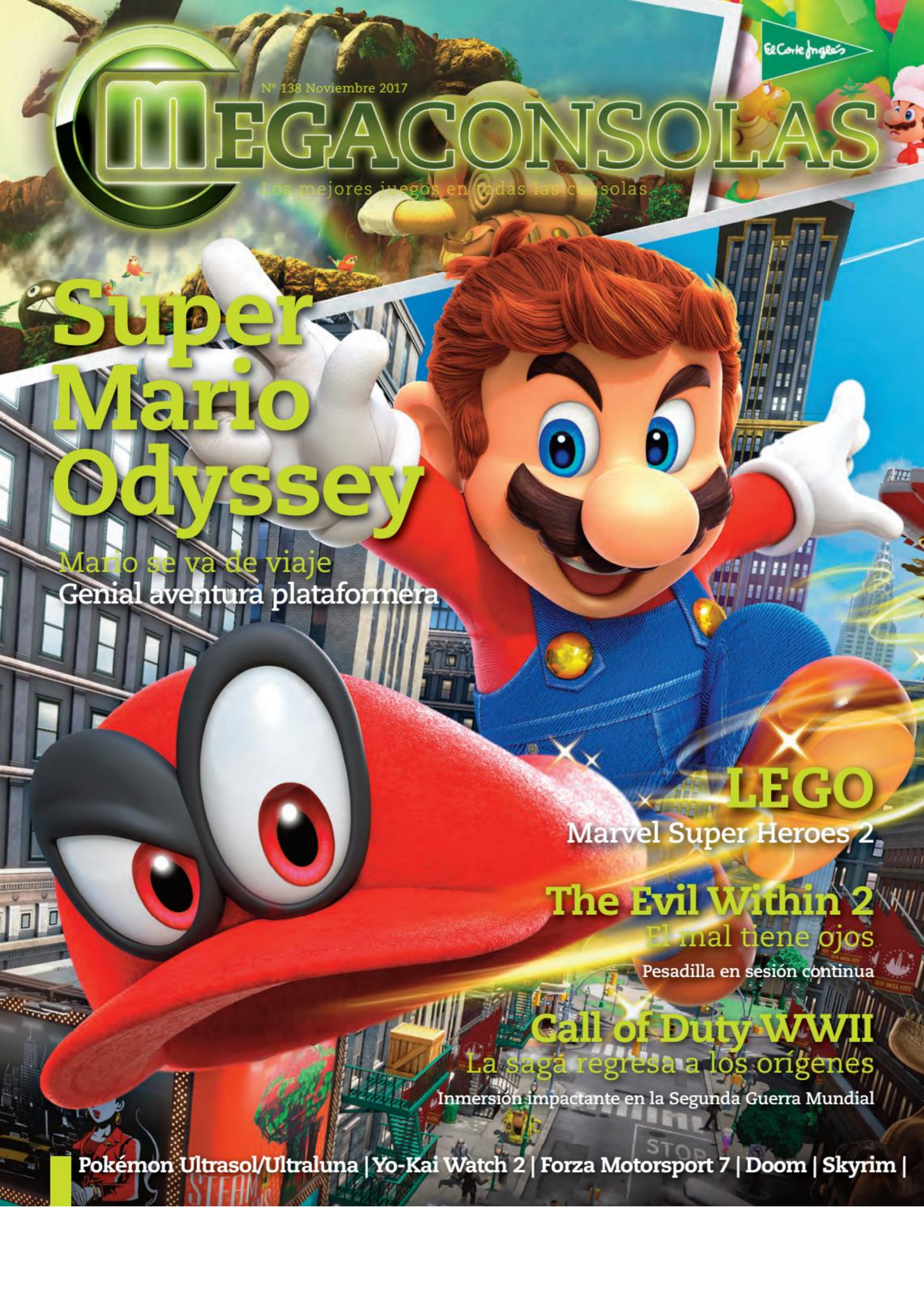

El Corte Inglés
Nº 138 Noviembre 2017
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Super Mario Odyssey
Mario se va de viaje
Genial aventura plataformera
LEGO
Marvel Super Heroes 2
The Evil Within 2
El mal tiene ojos
Pesadilla en sesión continua
Call of Duty WWII
La saga regresa a los orígenes
Inmersión impactante en la Segunda Guerra Mundial
Pokémon Ultrasol/Ultraluna | Yo-Kai Watch 2 | Forza Motorsport 7 | Doom | Skyrim |

NINTENDO 2DS

Elige TU CON

Consola + juego*







*Disponibles packs de consola Nintendo 2DS con New Super Mario Bros.2, Tomodachi Life o Mario Kart 7 preinstalados.
El color de la consola varía en función del pack elegido.

Reproducen todos los jue

Incluye un juego preinstalado

Diseño ligero no plegable - Incluye cargador

Compatible con amiibo con el lector/grabador de NFC







24 noviembre



17 noviembre



















SOLA portátil

new NINTENDO 2DS XL

¡NUEVA!





Colores disponibles: negro/turquesa y blanco/naranja.

gos de 3DS sin efecto 3D

Pantallas un 82% más grandes

Diseño plegable - Incluye cargador

Compatible con amiibo con tecnología NFC incorporada









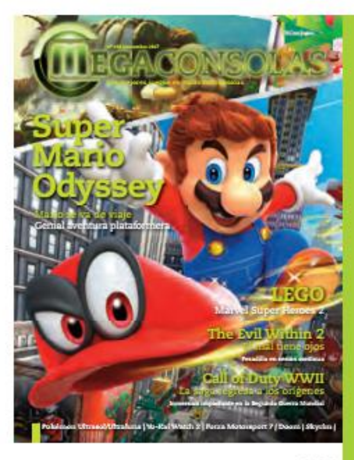









LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
¡YA ES LA HORA!
17/NOVIEMBRE/2017
7
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC DVD-ROM SOFTWARE
MARVEL
LEGO GAMES
games
WB GAMES
LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. © 2017 MARVEL. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González, Borja Santos Robledo, Galibo, Moebius

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



Paso firme

Con la llegada de Nintendo Switch al panorama jugón no dudábamos de que el último ingenio de la gran 'N' triunfaría gracias a sus prestaciones y posibilidades técnicas, aunque sus márgenes de éxito estarían condicionados en función del número y la calidad de los juegos a recibir por la consola. Nada nuevo en el horizonte de Nintendo, con la salvedad de tratarse Switch de un híbrido: una plataforma de sobremesa con alma portátil. Y nada baladí si consideramos que tal credencial suponía una apuesta mayor de captación de un tipo de público más plural y amplio, incluido rango de edades. Pues bien, sin llegar a la decena de meses de su lanzamiento, los chicos de Kyoto deben estar muy satisfechos. El magistral «Super Mario Odyssey» -ilustrando nuestra portada- supone la coronación de un periplo jalonado por magníficos lanzamientos, propios y de third parties, éstos también convencidos, y como nunca, del tentador terreno abonado por Switch. Sagas clásicas como Doom, The Elder Scrolls o FIFA lucen de forma espectacular y se disfrutan de forma diferente, sin duda un plus para ellas y para un público ávido de nuevas experiencias. Que siga el buen momento.
José María Fillol



Regreso de la saga shooter a sus orígenes para sumergirnos con realismo intenso en la Segunda Guerra Mundial.



Los traviesos espíritus Yo-Kai vuelven a ofrecer con «Mentespectros» un nuevo episodio de diversión.




Los personajes de la factoría Marvel se emplean con mucha acción y guasa bajo el paraguas de LEGO.



El primer gran juego para Xbox One X arranca con más de 700 vehículos y una potencia gráfica descomunal.



A la venta desde el 7 de Noviembre

Xbox One X

A punto de aterrizar en el planeta jugón, la nueva plataforma de Microsoft ofrece un salto de calidad técnico sin parangón.

Cerca ya de su estreno el 7 de Noviembre, se presenta como la consola más potente del mundo, con prestaciones tales como resolución 4K real, más de 8 millones de píxeles gracias al HDR, reproductor 4K para Blu-ray, streaming de películas y sonido premium con Dolby Atmos.
Esta "bestia" de 6 teraflops GPU y 12 GB ofrece un 40 por ciento más de potencia que cualquier otra consola, lo que nos permite un nivel de detalle en los juegos más realista, animaciones más fluidas y en general un rendimiento mayor, también con tiempos de carga más rápidos gracias al ancho de bada de memoria de 326 GB, para que no haya ningún tipo de interrupciones en las partidas.
Por otro lado, Xbox One X llega respaldado por los títulos más importantes de las third parties y juegos exclusivos para disfrutar de la experiencia 4K en su máximo esplendor: «Forza Motorsport 7», «Crackdown 3», «State of Decay 2», «Sea of Thieves» y «Super Lucky's Tale». Un catálogo amplio y además compatibilidad con todos los juegos y accesorios de Xbox 360, incluso con títulos clásicos de Xbox como «Crimson Skies».
Xbox One X, te estamos esperando.

A toda velocidad en PS4

Gran Turismo Sport

Campeonatos en línea licenciados por la FIA o una Escuela de Conducción son algunos de los alicientes que nos trae el nuevo «GT Sports».

La gran franquicia "velocípeda" de Sony vuelve de la mano del prestigioso creativo Kazunori Yamauchi. «GT Sport» ofrece un abanico de mejoras respecto a ediciones anteriores, especialmente en el ámbito online, y aportaciones jugosas como la implantación de una Clasificación de Deportividad que obliga a cuidar las normas de competición. La conducción se vive de forma particular en Experiencia en Circuitos al segmentar los trazados para dominarlos. Ni que decir que las versiones para PS4 pro y VR inyectan más calidad y sensaciones distintas al pilotaje, para lo cual tendremos 162 vehículos con los que acelerar por 22 circuitos. Y en el modo Foto podemos compartir imágenes e interactuar con otros competidores. Ya a la venta.



El clásico: remasterizado

L.A. Noire

El clásico thriller policíaco de RockStar regresa con un lavado de cara espectacular y más contenido para las consolas Next Gen.



Vuelve «L.A. Noire» y su historia ambientada en violentos bajos fondos de Los Angeles en los años 40. Así lo ha decidido RockStar, para que en forma de remasterización, y sumándole nuevo contenido, el thriller policíaco sea otra vez disfrutado a través las consolas Next Gen. Así lo explican: "Ahora con una opción de realidad virtual espectacular, impresionantes 4K o la libertad del juego portátil, estas versiones mejoradas son la oportunidad perfecta para que los jugadores disfruten de este mundo rico en detalles de una manera totalmente nueva". PS4, Xbox One y Nintendo Switch nos esperan en la piel del detective Cole Phelps a partir del 14 de noviembre. Con «L.A. Noire: The VR Case Files» se vivirá una experiencia virtual en HTC VIVE.

Breves |

Los Sims

Los aficionados al simulador social están de suerte. Por un lado, el 17 de noviembre, se lanza la remasterización para PS4 y Xbox One de «Los Sims 4», donde hay que abordar las cuitas domésticas de una familia de sims mientras se relacionan con sus vecinos, intentan avanzar en sus profesiones y acumulan cosas materiales. Un poco antes, el 10 de noviembre y solo en PC, la saga de Maxis y EA nos animará a ampliar la familia con razas de felinos y canes, y a crear una clínica veterinaria, con personal y todo, en la expansión «Los Sims 4: Perros y Gatos».



Barcelona Games World

La gran feria del videojuego español organizada por AEVI, tuvo su cita anual en la Fira de Barcelona durante los días 5 al 8 de octubre con gran éxito de público, 135.000, un 11% más de asistentes que el año pasado. La segunda edición de BGW contó con 210 empresas expositoras que presentaron 130 títulos, entre ellos 23 novedades, todos accesibles a los visitantes. Éstos también pudieron disfrutar de torneos eSpors, zona indie, Retro Barcelona y un encuentro gamer con Toru Iwatani, creador de Pac-Man, y Kazunori Yamauchi, padre de la saga Gran Turismo.




DE LUC BESSON EL LEGENDARIO DIRECTOR DE
EL PROFESIONAL (LEON), EL QUINTO ELEMENTO Y LUCY
DANE DEHAAN
CARA DELEVINGNE
VALERIAN
Y LA CIUDAD DE LOS MIL PLANETAS






4K ULTRA HD
4K ULTRA HD + BLU-RAY

¡MÁS DE
90 MINUTOS
DE EXTRAS!*
*EN FORMATO BLU-RAY™


2 DISCOS

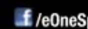
EDICIÓN
METÁLICA BD + BD3D
*UNIDADES LIMITADAS

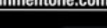
EDICIÓN
DIGIBOOK BD
INCLUYE LIBRO
CON NOTAS DE PRODUCCIÓN

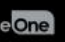

2 DISCOS

EDICIÓN
4K ULTRA HD

¡15 DICIEMBRE EN BLU-RAY™, 3D BLU-RAY™, UHD 4K, DVD
Y EN PLATAFORMAS DIGITALES!
¡6 EDICIONES DISPONIBLES, ELIGE LA TUYA!
¡Ver Trailer!





/eOneSpain
/eOneSpain
/eOneSpain
entertainmentone.com

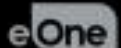













EUROPACORP
VALERIAN
TF1
BNP PARIBAS
Orange Studio
universum film
RIVERROAD
BELGA FILMS
LEXUS
eOne



Heroínas y héroes para preparar la Navidad
Lanzamientos en Blu-ray y DVD

Wonder Woman llega a casa y lo hace acompañada de Valerian y Laureline, éstos a través de 'Valerian y la ciudad de los mil planetas'. Desde el sofá, pero con la misma acción de la gran pantalla, descubriremos cómo la Tierra y la ciudad de Alfa tratan de sobrevivir a los males del mundo.



Wonder Woman

Agotados del exceso de testosterona que Thor, Capitán América y compañía habían lucido, por no hablar de la sobrepoblación de machos en el grupo de Los Vengadores, por fin es una fémina la que se lleva todos los honores. Pero, ¿quién es exactamente Wonder Woman (Gal Gadot)? Una mujer maravilla por sus increíbles dotes y poderes, cultivados en una isla paradisíaca y privada a cargo de su madre y reina Hippolyta. Allí, conocida como Diana, princesa de las Amazonas, se convierte en una guerrera total. Y Steve Trevor (Chris Pine), que pasaba por allí y se le fue de las manos el avión militar, le sirve como detonante para que Diana acuda al rescate de la humanidad en la Primera Guerra Mundial. Casi nada, pero todo un despliegue de medios y feminidad, que buena falta le hace al género.

Buscando los orígenes

Nuestra nueva superheroína cinematográfica (el cómic es legendario) tiene un pasado largo, mucho más que el de otros colegas. Por ello, esta versión digital regala buena parte de su esencia a través de numerosas escenas extendidas, que no eliminadas, y una inédita en el formato Blu-Ray. Porque los orígenes de la princesa de las Amazonas no es baladí, sino una auténtica aventura. Pero, además, los contenidos extra de más de 2 horas cuentan con comentarios de la directora, Patty Jenkins, que se ha doctorado en su afán por reivindicar el papel de la mujer en el filme.

Lanzamiento: 13 octubre **Formatos:** Blu-ray, DVD.
Director: Patty Jenkins.
Con: Gal Gadot, Chris Pine, David Thewlis, Danny Huston, Elena Anaya
Género: Fantástico, Acción, Superhéroes



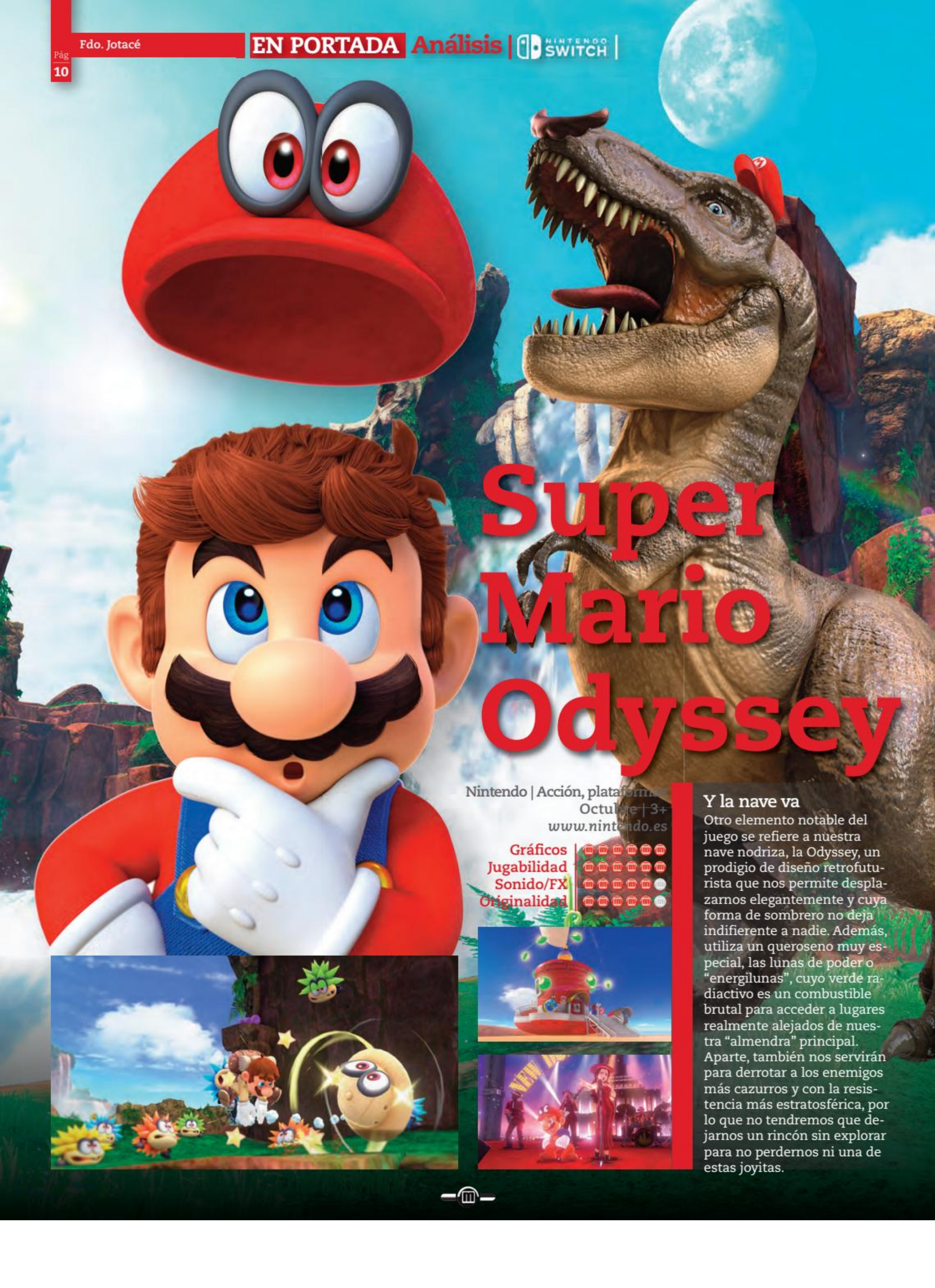
Valerian y la ciudad de los mil planetas

La ciencia ficción no podía faltar en los albores de la Navidad. Y esta se las trae por su historia, acción y actores implicados. Esto es así porque en la ecuación no solo intervienen jóvenes actores, como el protagonista Dane DeHaan (Valerian), y estrellas consagradas, como Ethan Hawke o Clive Owen. No, la guindilla la incluyen la ya convertida en actriz Cara Delevigne (coprotagonista y agente compañera de Valerian), que siempre da que hablar y para bien, y la reaparición de Rihanna como participante del séptimo arte. Sí, Riri está aquí y se mete en la piel de una stripper cambiante según los deseos de los hombres. Pero, en fin, la historia, como todas las que revientan la taquilla, va de salvar el mundo. Y, en esta ocasión, el universo depende de Alfa, una ciudad amenazada por una fuerza oscura que habita en el centro de la misma.

Ciencia ficción 'cool'

Cuando grandes directores, como es el caso de Luc Besson (El profesional y El quinto elemento son obra de su talento), se ponen a cargo de productos de ciencia ficción, generalmente repudiados, el resultado siempre es mejor. Y, además, la versión Blu-ray de la película llega con el maravilloso envoltorio del 3D y más de 90 minutos de extras, lo que dilata la experiencia en Alfa hasta el extremo, convirtiendo la cinta en un auténtico bombazo. La adaptación del mítico cómic, anterior a Star Wars, nunca tuvo mejor aspecto... ¡y desde el salón de casa!

Lanzamiento: 15 diciembre. **Formatos:** Blu-ray, 3D Blu-ray, UHD 4K, DVD.
Director: Luc Besson.
Con: Dane DeHaan, Cara Delevingne, Clive Owen, Ethan Hawke, Rihanna
Género: Ciencia ficción, Acción.



Super Mario Odyssey

Nintendo | Acción, plataformas
Octubre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Y la nave va

Otro elemento notable del juego se refiere a nuestra nave nodriza, la Odyssey, un prodigio de diseño retrofuturista que nos permite desplazarnos elegantemente y cuya forma de sombrero no deja indiferente a nadie. Además, utiliza un queroseno muy especial, las lunas de poder o "energilunas", cuyo verde radiactivo es un combustible brutal para acceder a lugares realmente alejados de nuestra "almendra" principal. Aparte, también nos servirán para derrotar a los enemigos más cazurros y con la resistencia más estratosférica, por lo que no tendremos que dejarnos un rincón sin explorar para no perdernos ni una de estas joyitas.



Viaje alucinante

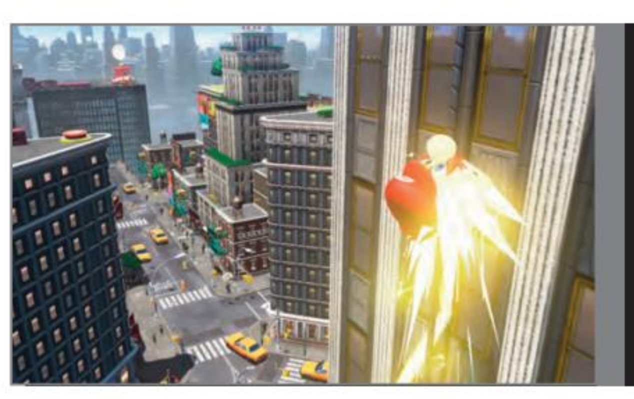
La naturaleza viajera y aventurera de este título es lo que más llama la atención para el fan clásico de Mario, habituado a las comodidades del Reino Champiñón. Aquí nos trasladaremos a territorios ignotos y fascinante más allá de sus fronteras, gracias a los vehículos a nuestra disposición que, además, incorporan la vibración HD del mando Joy-Con. Lugares impresionantemente detallados y amplios como Mario Pixelado o los rascacielos de New Donk City, inspirados en la Gran Manzana. Y cada uno está completamente "vivo", con todo lujo de habitantes para interactuar y rincones para perderse y descubrir monedas o "energilunas".

Aterriza uno de los juegos más brillantes para la Nintendo Switch, que empieza a demostrar su poderío real con la aventura más alucinante y viajera de nuestro Mario. ¿Hace un garbeo?

Sin duda, y junto al maravilloso «The legend of Zelda: Breath of the Wild» (cuyo mundo abierto sirve de obvia inspiración aquí), estamos ante el juego franquicia que la nueva Switch estaba pidiendo a gritos. No solo por el excelente 39 sobre 40 que su majestad "Famitsu" le ha otorgado, sino porque el título se adapta perfectamente a la filosofía y los intríngulis de la consola híbrida de Nintendo. Justamente con similar estusiasmo recibió la mítica revista a «Super Mario 64» hace más de 20 años, celebrando el triunfal paso de nuestro bigotudo héroe al ámbito tridimensional. Y precisamente ese espíritu pionero y revolucionario es el que domina esta nueva entrega, que también entronca con otros juegos legendarios como «Super Mario Sunshine» o el inolvidable «Mario Galaxy».

Esto es, rollo sandbox "rolero" más libre que un taxi, sin las estrecheces y angosturas propias de los clásicos plataformas, aunque también hay guiños gozosos y pretéritos del mundillo 2D. Todo, brillantemente presentado cono el lazo de un trayecto mágico donde acompañaremos a Mario por todo el planeta usando sus nuevas habilidades para recoger lunas que servirán de combustible a nuestra impresionante aeronave, la Odyssey. Y, por supuesto, también tendremos que rescatar a la princesa Peach de las garras de Bowser, aunque esta vez el matiz será muy diferente y hasta nupcial, porque nuestro crack tendrá que evitar la boda del siglo entre su archienemigo y la chica de sus sueños. Toda una pesadilla a la que se suman los "padrinos" de parte del novio, unos nuevos villanos llamados Broodal, que reemplazan a los Koopalings vistos en las anteriores entregas. Así, el juego muestra a Mario viajando a través de varios mundos conocidos como "reinos", lo que retoma el diseño de los niveles de exploración libre de anteriores entregas. Cada reino posee una característica única, como

> Cantidad de niveles y escenarios brillantemente diseñados dan forma a un "sandbox" con toques de rol y plataformas sencillamente magistral, y con una trama "nupcial" de lo más intensa.



A veces Mario parece un superhéroe de la Marvel. Y es que, en esta aventura, dispondrá de más movimientos y más capturas (más de 50) que nunca, lo que significa que podremos controlar otros tantas criaturas y objetos de nuestro entorno. Vamos, que tendrá un abanico de acción más amplio que nunca y, encima, con una fluidez tal que nuestro querido bigotudo fontanero parecerá que se mueve con la gracia y hasta la gracilidad de una bailarina del Bolshoi. ¡Qué crack!

Guía de juego

Posiblemente la mejor manera de disfrutar del juego es con la consola conectada a un televisor, ya que los cómodos mandos Joy-Con se adaptan perfectamente a la dinámica de nuestra aventura. Eso sí, el modo portátil tampoco está mal, pero si optamos por esta herramienta quizá nos perdamos



algunos elementos "periféricos" y en segundo término de los riquísimos y detallados niveles del juego. Y es que toda atención es poca, ya que posiblemente estemos ante la mayor nómina de enemigos y jefes finales a los que nuestro barrilete fontanero jamás se haya enfrentado (y ya es decir). Tendremos que multiplicar nuestros sentidos y hacer buen uso de Cappy y su don metamórfico para absorber la energía y los poderes de algunos malos, un poco a la



manera de Kirby. En fin, un no parar continuo, por lo que también se agradecen detalles como las tiendas Crazy Cap de cada reino, un rincón de ocio y consumismo ideal para adquirir nuevos objetos, complementos y vestimentas, desde hawaianas hasta árticas. A Mario le queda bien todo...



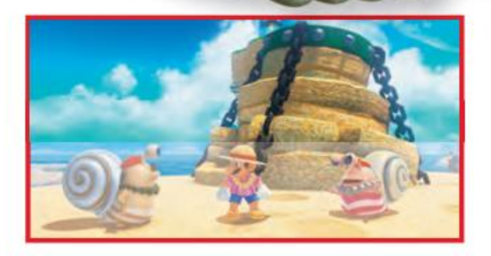
ciudades que evocan al mundo real o poblados desérticos congelados. Aparte, en cada uno de ellos Mario deberá completar variados objetivos, para poder obtener las "lunas de poder" que sirven de combustible para la Odyssey y dan acceso a nuevos mundos. En cada mundo hay varios puntos de control que permiten a Mario viajar instantáneamente a ellos una vez activados.

Para cualquier de corredor

Pero seguramente el gran salto de Mario en esta entrega sea, precisamente, que salta más que nunca. Porque, aparte de su repertorio tradicional de movimientos, ahora nos encontramos con otros tan alucinantes como el salto triple o el salto en la pared, aparte de las habilidades casi sobrenaturales que le concede su vieja gorra, la cual está poseída por un espíritu llamado Cappy, perteneciente al país de los sombreros. La gorra puede ser lanzada en múltiples direcciones para atacar enemigos y también para ser usada como una plataforma temporal. Cuando la gorra es lanzada a ciertos objetos, enemigos o personajes no jugables, Mario es capaz de tomar posesión de ellos, oficialmente referido como "capturar", lo que le permite usar habilidades únicas. Por ejemplo, Mario puede poseer un Bill Bala para volar, una chispa de energía para subir por cables eléctricos y un tanque para disparar a enemigos. Una pasada.

También el ADN marióñlo se desparrama alegremente en otros aspectos de nuestra aventura como, por ejemplo, en la clásica recolección de monedas, incluyendo monedas únicas por cada reino, para ser gastadas en objetos como nuevos sombreros y trajes, algunos de los cuales son requeridos para completar ciertos objetivos. Y, como no podía ser menos, el juego también presenta un divertido y vibrante modo cooperativo, en el cual un segundo jugador toma control de Cappy y puede atacar enemigos por su cuenta, otorgando una perspectiva única a la acción. Si a todo esto le añadimos un manejo suave y fluido, un sonido fabuloso y rumboso y un modo Cámara renovado y que nos permite añadir filtros, rotar la imagen y hacer todo tipo de travesuras a nuestra captura, el showtime está más que asegurado. Ah, y no olvidemos la posibilidad de disfrutar de un set de tres nuevas figuras amiibo: Mario, princesa Peach y Bowser vestidos de boda y con nuevas habilidades y trucos en la manga (aunque algunos amiibo anteriores también serán compatibles con este título), tenemos un juegazo perfecto para irle sacando todo el jugo a la consola de Nintendo.

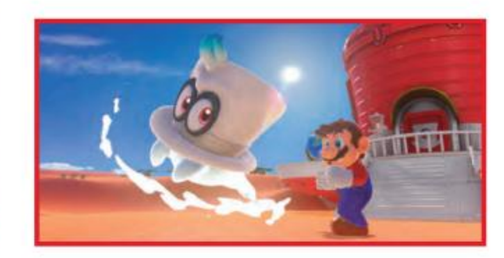
Si es que nuestro Mario no falla nunca ni se arruga en los momentos decisivos y, desde luego, aquí ha pegado una zancada cualitativa importante de cara a la campaña navideña.

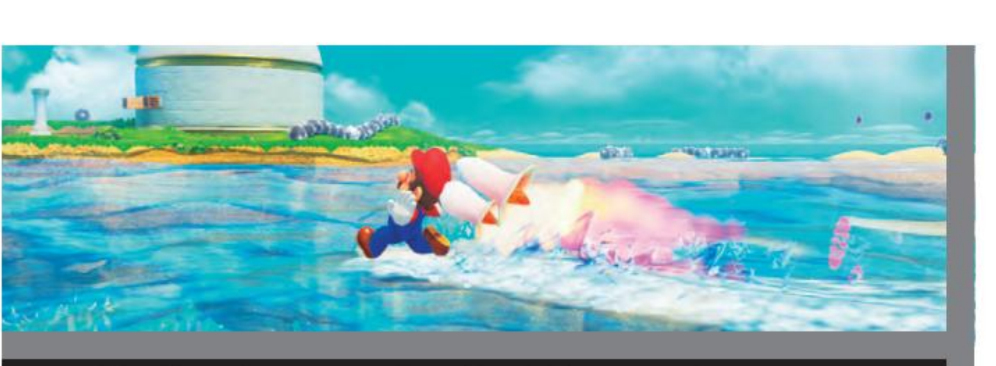


Gracias a su gorra embrujada Cappy, Mario incrementará más que nunca su catálogo de movimientos y ataques para recorrer todos los rincones y luchar contra enemigos fieros y con mal yogur









Aparte de los peligros a los que tendrá que enfrentarse Mario (incluyendo misiles más letales que los norcoreanos, como los de la foto), lo más destacado del juego es su prodigioso nivel gráfico y cómo es capaz de no dejar zona sin detallar ni abrillantar. Da igual si son niveles campestres o urbanos, o por tierra, mar o aire: el perfeccionismo y la habilidad de los diseñadores raya a una altura brutal, consiguiendo que el acabado sea tan contundente que den ganas de jugar y rejugar una y otra vez. Además, el gigatesco mundo abierto desplegado ante nuestros ojos permitirá mucha exploración de variados escenarios plagados de secretos y sorpresas.

Espíritu marióñlo

¿Qué sería un juego de Mario sin un generoso abanico auto-referencial, nostálgico y pelín narcisista? Y es que los niveles de esta aventura nos retrotraen a algunos episodios más gloriosos de la historia de nuestro personaje, incluso con el cameo de viejos conocidos como el Capitán Toad o la alcaldesa de Nueva Dork, Pauline. Así, guiños a juegazos como "Super Mario 3D Word", "Super Mario Galaxy" o hasta los clasicazos de NES o Game Boy estarán presentes en algunos rincones, por lo que, como hemos dicho, conviene no dejar ni una esquinita sin recorrer. Las sorpresas pueden ser mayores y hasta mayúsculas.



7
www.pegi.info
Nintendo
The Pokémon Company
Pokémon UltraSol
Pokémon UltraLuna
Secretos ocultos a la espera de ser descubiertos en Alola
Descubre los secretos de Necrozma...
Captura y hazte con más de 400 Pokémon
Súbete a la ola con Mantine, y descubre otras actividades de las que disfrutar
A LA VENTA 17/11/2017
Ya puedes hacer TU RESERVA y llevarte un set de pegatinas DE REGALO*
El Corte Inglés
#PokemonUltraSolLuna
Pokemon.es/UltraSolLuna
*Unidades limitadas a 740 sets de pegatinas para toda la cadena EL CORTE INGLÉS. El set se entregará con la compra del juego reservado. Consulta previamente disponiblidad.
NINTENDO 3DS
©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

Call of Duty WWII

El rey de los shooters en consola vuelve a sus orígenes con una nueva aventura ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Saca brillo a tu casco, prepárate para penurias y protagoniza tu propio "Salvar al Soldado Ryan".

Cuando en una franquicia sacas un juego todos los años, tienes la obligación de ofrecer algo novedoso en cada edición. Los títulos deportivos tienen una buena excusa y apenas tienen que buscar historias que contar, pero con un shooter del calibre de «Call Of Duty», la cosa se complica. Desde el ya veterano «Modern Warfare», tres estudios de Activision se toman el relevo para ofrecer una aventura épica en consolas y ordenadores, y en 2017 le vuelve a tocar a Sledgehammer Games.

Tras unas cuantas entregas dedicadas a cómo podría ser la guerra del futuro, en este capítulo regresamos al conflicto bélico más crudo y devastador de la historia: la Segunda Guerra Mundial. Durante la aventura, y como ha sucedido en otros títulos de «CoD», manejaremos a un soldado que deberá enfrentarse a situaciones dramáticas, así como misiones de infiltración, haciéndonos pasar por un oficial nazi o incluso en situaciones mucho más descabelladas, como participando en un desfile.

El estilo crudo y sobrio de las últimas producciones cinematográficas sobre el conflicto, como Dunquerque, parece haber servido de inspiración a los diseñadores de esta nueva entrega. Se trata de un juego con momentos grandiosos y a la vez íntimos en el modo Historia, del que no os podemos con-



Activision | Shooter
Noviembre |18+
www.callofduty.com/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







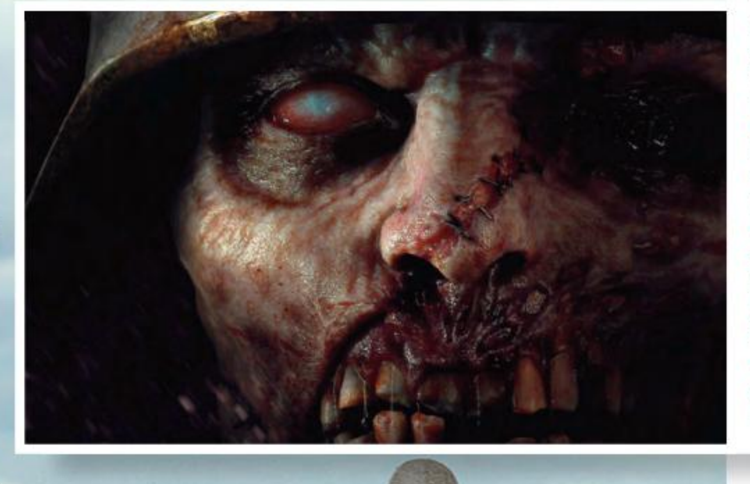
Pase de temporada

A nadie le gusta pagar por nuevos contenidos, pero lo cierto es que el pase de temporada de «Call of Duty WWII» va a justificar su precio con adiciones importantes.



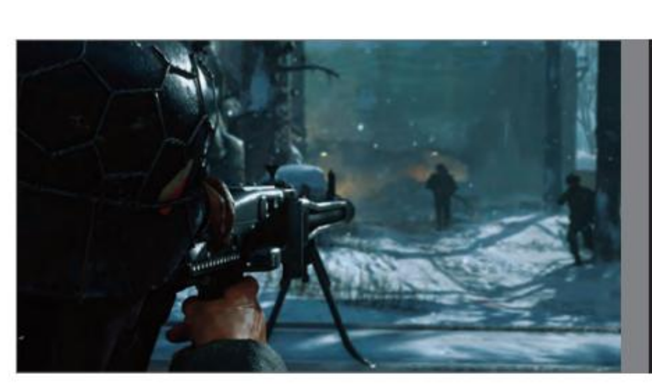
Serán cuatro paquetes los que se lancen, con mapas que incluirán el mítico Carentan del juego original, pinturas de camuflaje o capítulos nuevos para el modo Zombies. De todas maneras, conociendo la política de Activision no sería raro que Carentan acabara siendo dentro de unos meses un contenido gratuito. Una inyección extra para que la experiencia en el campo de batalla sea aún más intensa.





Modo zombies

El modo zombies no podía faltar una vez más, y será exactamente lo que todos estábamos esperando. El Tercer Reich ha creado lo que considera "el soldado perfecto", en la forma de muertos vivientes. Cuatro compañeros se verán trasladados a una tranquila localidad bávara que, cómo no, acabará infestada de enemigos y donde tendrán que sobrevivir a hordas inacabables de seres de pesadilla. Para sobrevivir, habrá que acabar con los laboratorios situados en unas peligrosas catacumbas. Como de costumbre, un modo alocado para los que quieran protagonizar una película de serie B.



«Call of Duty WWII» es hijo de su época: enfrentamientos más crudos, vuelta a la estrategia para las partidas multijugador y con muchos contenidos adicionales. Quizá preparando el terreno para un hipotético «Titanfall 3», la franquicia luce fenomenal volviendo a los orígenes de la guerra que asoló Europa, incluyendo momentos cinemáticos impactantes, y con lanzallamas y fusiles en vez de Jet Packs y escudos.

tar nada por el embargo que impone la compañía hasta la publicación del juego… pero sí adelantar que es un "dramón" de los que dejan huella.

Técnicamente, eso sí, el salto es una vez más abrumador. El sonido es una vez más imponente, ideal para sacar partido a esos altavoces que te compraste y que, si te emocionas demasiado, van a provocar junto a Call of Duty que te llegue una carta del presidente de tu comunidad de vecinos. Sencillamente espectacular la representación de explosiones, disparos, impactos y hasta pisadas, que hacen que de verdad te sientas dentro de la batalla. Por si fuera poco, los gráficos son increíbles. Después de pasar una temporada en guerras futuristas, se agradece ver cómo Activision vuelve a la guerra con la que se estrenó allá por 2003 y que sorprendió con su gloriosa continuación de 2005. Han pasado 14 años y las caras, animaciones o iluminación parecen de otro planeta.

> Los apartados técnicos son sobresalientes, y el estilo oscuro le beneficia en apariencia para trasladarnos el dramatismo de una cruenta y trágica guerra



Por descontado, quien se acerca a «Call of Duty» a día de hoy debe estar pensando en los modos competitivos a través de internet, que volverán a tener zombis cooperativos, partidas por equipos y todas las opciones para que la inversión merezca la pena. Despeja tus fines de semana a partir del 3 de Noviembre: los Aliados van a necesitar tu ayuda.

Guía de juego

Como todo aficionado a «Call of Duty» sabe, las opciones de personalización son las más importantes para enfrentarse con opciones de victoria a las batallas online. Las armas se reparten entre el arsenal inmenso de los Aliados y las fuerzas del Eje. Después de unas cuantas entregas con soldados corriendo por las paredes y utilizando trajes voladores, se agradece volver a los orígenes



para comprobar la habilidad de los jugadores de manera más realista. Olvídate, por supuesto, de todas las mecánicas acrobáticas que aprendiste desde «Black Ops III»: aquí solo vale parapetarse bien y pensar cada movimiento. Sin escudos ni saltos imposibles, es muy probable que veamos cómo los usuarios se vuelven más



cautos y el uso de las armas de larga distancia se extiende.
En tus primeros pasos online, te recomendamos que pruebes configuraciones de armas adaptadas al escenario, con escopetas o ametralladoras rápidas en los espacios pequeños, y rifles en cuanto puedas tener una línea de visión clara.



WWE 2K18

La afamada saga de wrestling regresa con nuevo motor gráfico para combates más dinámicos, un estupendo modo Road to Glory y el estreno estelar en Nintendo Switch.

Ya vuelven a rugir como fieras los "angelitos" del show de los mamporros y de la bravuconería impostada. Lo hacen dentro de un nuevo y espectacular «WWE 2K» -superado el despiste con las actualizaciones del año anterior- y bajo la batuta del tándem Yuke's-Visual Concepts puliendo aspectos jugables con el ojo puesto en los intereses del fan pata negra de la lucha libre.

Para empezar el Roster rebosa de wrestlers, más de 150 superestrellas entre leyendas, luchadores y luchadoras actuales, todo un record en la serie. Encabeza la lista Seth Rollins (portada del juego), seguido de nombres tan populares como Brock Lesnar, Randy Orton, John Cena, Nikki Bella, Paige... A destacar el mimo en esta edición con el que se trata a divas de la talla de Alexa Bliss o Dana Brooke.

Cómo no, las entradas siguen siendo fiel reflejo de la realidad y preámbulo sin igual de los fabulosos combates, para los cuales también tenemos un exhaustivo sistema de edición de luchadores, arenas, títulos y todo lo que rodea al show.

La variedad de modalidades de batalla distintas es asombrosa, disfrutándose en competitivo y cooperativo, tanto en local como online. Flipante (y caótico) es tener simultáneamente a ocho bestias pardas dándose de lo lindo sobre la lona en una Royal Rumble nunca antes vista. El modo Mi Carrera vuelve a ser referencia, con seguimiento de la progresión de nuestro luchador desde su punto de vista, incluyendo negociaciones, peleas de backstage y promos ad hoc. Y la mayor sorpresa la protagoniza el modo Road to Glory (ver recuadro). Mucha y buena estopa a repartir.

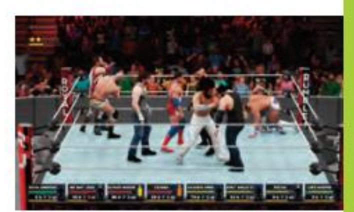
> El juego cuenta con un roster de luchadores y Superstars increíble, nada menos que más de 150



Un potenciado sistema de creación para maquear a luchadores y arenas a gusto, un nuevo sistema de invasión, promos más guapas y entradas fieles a la realidad del show complementan como nunca los combates a cara de perro de los Brock Lesnar, John Cena, The Undertaker o Sasha Banks, entre otros de los más de 150 luchadores disponibles. Súbete al ring y compite por los máximos cinturones de WWE.



2K Sports | Acción, lucha
Octubre | 16+
wwe.2k.com









Road to Glory

Posiblemente la gran novedad en «WWE 2K18» sea esta experiencia online donde enfrentas tu luchador a los de otros usuarios de todo el mundo. Lo mejor es la variedad de los desafíos, cambiantes a diario y con gratificaciones. La victoria en los combates proporciona experiencia y monedas que podemos invertir en nuestro avatar para seguir progresando o en el mismo Road to Glory y en el modo Mi carrera. Y si logras acabar los Pay-Per-Views reales de la WWE que el juego reproduce, puedes obtener accesorios exclusivos.



¡¡MEGACONSOLAS en iPad!!

Descárgatela GRATIS desde Apple Store

A partir del 10 de Noviembre el nuevo número con contenidos especiales para iPad



Pokémon Ultrasol / Ultraluna

De nuevo The Pokémon Company nos sorprende con su capacidad de evolución y reciclaje gracias a esta doble entrega, con una Alola de lo más misteriosa y unas funciones y habilidades renovadas.

El universo Pokémon da una vuelta de tuerca sobre su propio eje y vuelve a rizar el rizo con esta dupla para 3DS, que ofrece sendas historias alternativas que se desarrollan en el mismo mundo que sus antecesores «Pokémon Sol» y «Pokémon Luna». Así, Solgaleo y Lunala regresarán a la misteriosa región de Alola junto con el inquietante Necrozma, aunque ahora el lugar estará envuelto en nubes oscuras y funestas, llenas de enigmas y secretos que tendremos que desentrañar con renovado espíritu y aspecto: precisamente esa es una de las novedades destacables de estos nuevos capítulos, ya que al comenzar nuestra epopeya tendremos que elegir nuestro look y escoger un acompañante entre Rowlet, Litten o Popplio.

Por si fuera poco, tanto Solgaleo como Lunala tiene nuevos movimientos Z de rechupete: Embestida Solar y Deflagración Lunar. Embestida Solar es un ataque de tipo Acero que podemos usar si tienes un Solgaleo que conozca Meteoimpacto y lleve consigo un Solgaleostal Z. Este ataque provoca daños independientemente de la habilidad que pueda poseer el rival, y ojo porque Embestida Solar de Solgaleo será extremadamente potente. Por su parte, Deflagración Lunar es un movimiento Z de tipo Fantasma para enarbolar siempre que Lunala conozca Rayo Umbrío y lleve consigo un Lunalastal Z. Este ataque provoca daños independientemente de la habilidad que pueda poseer el rival. Aparte, hay otro pokémon capaz de aprender Meteoimpacto y Rayo Umbrío, los movimientos necesarios para desatar estos movimientos Z de extraordinaria potencia: Ne-

Nintendo | Rol, acción
17 de Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Pokédex 2.0

¿Qué sería un juego de «Pokémon» sin su Pokédex? Pues prácticamente cojo y manco. Además, aquí tenemos su versión evolucionada: la RotomDex, una sofisticada herramienta que registra los datos sobre los pokémon que avistamos y atrapamos, pero con un Rotom (pokémon capaz de introducirse en varios aparatos electrónicos) dentro. Así, cuanto más nos comuniquemos con Rotom, mayor será el grado de compenetración entre ambos, así como su predisposición a echarnos un cable. Un aliado de lo más valioso para no dejarnos ni un solo pokémon en el tintero.





Bestiario al cuadrado

Más de 400 pokémon, que se dice pronto, están a nuestro alcance en estas nuevas ediciones. Algunos, viejos conocidos como Pikachu y compañía, y otras especies adaptadas al entorno de Alola, como Houndoom (uno de los cracks de «Pokémon Ultrasol») o Manectric (su sosías en «Pokémon Ultraluna» donde, por cierto, no busques a Vulpix porque solo aparece en el otro juego). También habrá otros ejemplares tan impactantes como Lycanroc (en Forma Crepuscular), el draconiano Kommo-o y su Estruendo Implacable, o el fiero Rockruff, que podrá ser Colmillo Ígneo en «Ultrasol» y Colmillo Rayo en «Ultraluna». Lo dicho, una fauna de lo más completa y hasta duplicada.

Los "jugadores franquicia" de las anteriores ediciones, Solgaleo y Lunala, se ven beneficiados aquí de nuevas y excitantes mejoras, tanto de sus más agresivos y sofisticados looks como de sus ataques y habilidades. El resultado es una nueva dosis de vitaminas extrafuertes ideal para el fan de la saga. Y es que, ya se sabe, la evolución es la madre de la ciencia y del cordero del universo Pokémon.

crozma, que dará lo mejor de sí y se mostrará más letal que nunca gracias a estas habilidades estelares del juego. A este respecto, otra novedad interesante es la Superpulsera Z, que otorgará un mayor abanico de efectos a los movimientos Z, imprescindibles para cazar pokémon legendarios y efectuar con éxito el "recorrido insular", un ritual a base de puzles y lucha contra pokémon dominantes que nos convertirá en auténticos Entrenadores Pokémon.

Cientos de fabulosas criaturas, combates llenos de ferocidad e intensidad y diversión a raudales definen a estos gemelos tan aguerridos

Pero no todo serán combates, ya que los títulos incluyen funciones divertidas como las galopadas a lomos de las Pokémonturas o la visita al Fotoclub de Alola, donde daremos rienda suelta a nuestra vena artística. Todo ello, aparte de una generosa dosis conversacional con nuevos personajes como la Capitana Rika o los vivarachos Tilo y Lylia. Ah, y para relajar tensiones, nada mejor que divertirse surcando las olas con el Surfeo Mantine a lomos de tan simpático pokémon. Aunque ojo con distraerse o el amado líder Kahuna Kaudan te dará para el flequillo. En definitiva, un juego (mejor dicho dos, aunque las diferencias tampoco son abismales) con la auténtica esencia pokemoníaca en sus venas y con unos gráficos sensacionales, sobre todo en cuanto a escenarios naturales y a evoluciones espectaculares de algunos bichos de cuidado. La leyenda continúa.



Guía de juego

Aunque parezca mentira, no todo en el universo Pokémon está más que trillado y mascado. Siempre quedan matices y rincones que explorar, y este dúo dinámico de juegos es una prueba. Empezando por su premisa, la más profunda exploración de esos Ultraumbrales que permiten colarnos por las rendijas de Alola y echar una ojeada a mundos misteriosos y desconocidos y a personajes tan inquietan-



tes como la Unidad Ultra. Además, la mayor presencia del componente puzle le otorga una dimensión más RPG a la franquicia de la que nos tenía acostumbrados, aunque los combates son más fieros que nunca gracias a esos fulminantes movimientos Z. De postre, la cualidad coleccionista y acumuladora de la saga se demuestra con



felices vueltas de tuerca como la Rotómbola, curiosa función que permite conseguir objetos (Puntos de Experiencia, dinero, habilidades especiales...) a través del Rotom-Dex a medida que vayamos estrechando lazos con Rotom. En fin, más o menos el mismo birlibirloque de siempre, pero una buena mano de chapa y pintura.

Doom

El nuevo «Doom» para Nintendo Switch nos da una lección de cómo se puede miniaturizar uno de los juegos más aclamados de 2016. La caña, sin más.

Doom» es un título que, si bien no inició propiamente un género, sí fue ejemplo a seguir durante generaciones para todos los estudios que querían meterse de lleno en el mundo de los shooters. A punto de cumplir los 25 años, y con una versión de realidad virtual a la vuelta de la esquina, la franquicia regresó en 2016 en versiones de PC y consolas más potentes del mercado. Ahora le toca el turno a la edición de Nintendo Switch, que conserva el mismo potencial y diversión que el original de 1993. Lo que está claro que ha mejorado son los apartados técnicos y comportamiento de los enemigos. Te frotarás los ojos en las primeras partidas al ver la suavidad con la que se ha trasladado (30fps), con la campaña completa y el modo arcade. La inteligencia artificial es otro punto muy destacable, ya que los enemigos, pese a su ansia asesina que les dirige casi siempre en una línea recta hacia ti, no dan la sensación ni mucho menos de ser unos suicidas. Esquivan, atacan a distancia y atosigan constantemente como para que, si no estás preparado, te suban las pulsaciones en cuestión de segundos. Son inteligentes y combinan sus ataques a la perfección, por lo que es ideal mejorar tu habilidad con los "fatalities" que recargan vida y dan algunas recompensas.

Tener el «Doom» a tope de potencia en un dispositivo portátil es un sueño para los amantes de los FPS

«Doom» para Switch es «Doom» sin más, el auténtico. Un juego tan alejado del resto del catálogo de la portátil que no encontrarás nada tan bestia y divertido hasta 2018, cuando previsiblemente llegará «Wolfenstein II».



El estupendo modo multijugador no está incluido desde el principio, pero se podrá descargar gratuitamente una vez salga el juego el 10 de Noviembre. Conservará todas sus variantes que, al igual que el modo en solitario, están enfocados a la diversión rápida y combates trepidantes. Vamos, lo que te pide el cuerpo cuando tienes una portátil entre tus manos.



Bethesda | Acción
10 Noviembre | 18+
www.nintendo.es









Todo bajo control

La adaptación de los comandos habituales de apuntar y moverse ha sido trasladada de manera muy precisa al «Doom» de Nintendo Switch. Por mucho que los puristas se lleven las manos a la cabeza cuando se juega a un shooter con mando, el Joy-Con funciona perfectamente para cazar demonios, y si quieres ir un paso más allá, el Pro Controller es tu elección. El espíritu frenético de «Doom» es ideal para jugarlo con mando, incluido cn los seis modos de juego del multijugador.

The Elder Scrolls V Skyrim

Bethesda Softworks se sube al carro de Nintendo Switch reviviendo en la esencia de la franquicia uno de los juegos más relevantes y atractivos de los últimos años.

Cuando hablamos de «Skyrim», no lo hacemos de un producto más, sino de la obra fetiche de Bethesda Softworks y de uno de los grandes referentes de los últimos años en materia jugona.

En esta ocasión, el juego de rol ha caído en terreno de la Gran N, una nueva fantasía que, sin duda, subirá el nivel de Nintendo Switch. Fue uno de los primeros títulos en anunciarse en la consola y la espera ha merecido la pena. ¿Te imaginabas caminando entre dragones desde cualquier parte? La versatilidad de Switch lo ha hecho posible.

Pero para los nintenderos que se habían resistido a cambiar de plataforma, para disfrutar «Skyrim», deben saber que el juego coloca a un personaje en la tierra de Skyrim, donde Tamriel se presenta como escenario en el que preparar la llegada del elegido con el poder de The Voice. Este podría andar entre dragones y lograr la salvación del imperio. Para ello, tú, jugador/héroe, deberás crear tu propio personaje y, a partir de ahí, hacer lo que te dé la real gana en el maravilloso mundo abierto diseñado con inspiración nórdica. Eso sí, intenta conseguir el objetivo de poner a salvo todo este desbarajuste. Pero, aunque los veteranos no hayan descubierto nada nuevo, es importante saber que Nintendo Switch ha dado un salto en el manejo del personaje y de la aventura en general, no solo en la disposición de la máquina. Sobre todo, destacan el control por movimientos para el combate y las habilidades especiales para forzar cerraduras.

> Bucear en las profundidades de Tamriel desde Nintendo Switch permite salvar Skyrim desde cual-

El juego mantiene la esencia de siempre, es decir, todo el contenido original y las expansiones Dawnguard, Hearthfire y Dragonborn.

La aventura de siempre, todavía presente en la mente de los jugones de pura cepa, incluye un jugoso añadido de la Gran N en forma de complementos de «The Legend of Zelda». Un regalito muy bien avenido para una propuesta ya de por sí épica, que sirve como un estúlo más para recorrer el inmenso y agreste reino de Skyrim durante horas y horas de rol con pedigrí.



Bethesdha | Rol, Acción
17 Noviembre | 18+
elderscrolls.bethesda.net









amiibo y Zelda

Los ya populares amiibo acuden generosamente a la llamada de «Skyrim» para ofrecer contenido extra y dar un singular toque nintendero al juego de Bethesda. En concreto, algunos amiibo de personajes de «The Legend of Zelda» son compatibiles y a través de cuales podemos conseguir atuendos y equipamiento inspirados en la serie protagonizada por el icónico Link. Algunas de estas increíbles piezas son la Espada Maestra para derrotar a rocosos enemigos, el escudo hyliano y la túnica del elegido. Para flipar, ¿no?

Xenoblade Chronicles 2

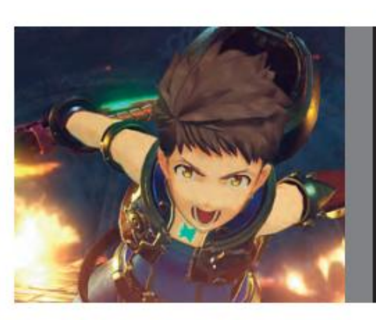
Xenoblade deja atrás los complicados menús, iconografía y símbolos de sus predecesores en una aventura mucho más limpia, atractiva y fácil de seguir.

La serie Xenoblade es una de las más ambiciosas de Square-Enix, desde que en sus comienzos fuera propuesta, ni más ni menos, como línea argumental para «Final Fantasy VII». Mientras la conocida serie de rol apostó por mundos un poco más limitados, Xenoblade nos ha llevado a inmensos parajes que te dejan la boca abierta en sus escenarios, pero con un interfaz difícil de comprender.

«Xenoblade Chronicles 2» soluciona este problema de un plumazo, dejando una pantalla casi libre para que brille el atractivo estilo manga por el que de verdad se hizo famoso. La falta de iconos no significa que haya menos sistemas de control, sino que se ha simplificado la manera de llegar a ellos. Por ejemplo, cuando vayamos a enfrentarnos a un enemigo, sabremos por su actitud si quieren meterse de lleno en una batalla o pueden vivir tranquilamente si les dejamos en paz. Si te gusta Xenoblade probablemente también serás fan de Monster Hunter, y la característica de observar comportamientos parece inspirada por este título. En cuanto al aspecto visual y sonoro, todo lo que rodea el nuevo planeta de «Xenoblade Chronicles 2» se ha beneficiado de la potencia de Nintendo Switch: bosques frondosos, insectos super detallados, una música orquestal muy pegadiza y combates que de verdad exigen tu concentración.

La estrategia con batallas en tiempo real tiene un nuevo referente, con decenas de horas de exploración

A primera vista puede parecer que hasta lo ha programado un estudio distinto al de sus sobresalientes predecesores, pero no te dejes engañar: tras la bonita superficie se esconde un título tan complejo y largo como cabe esperar de un Xenoblade.



«Xenoblade Chronicles 2» ha hecho algo que parece imposible: cambiarlo todo manteniendo su estilo. El detalle de los personajes es muy superior, acercándolo a una película de animación japonesa, y con sólo un vistazo podrás reconocer la majestuosidad en los escenarios a lo que nos tiene acostumbrada esta serie. Toda una gozada para atraer hasta a los más escépticos.



Nintendo | RPG
1 Diciembre | 12+
www.nintendo.es









¿Cómo hacer más atractivo Xenoblade?

El truco para prescindir de los menús como ha hecho esta continuación ha sido la aparición de las armas en los laterales de la pantalla. A la izquierda tienes tus "blades", y cada personaje puede equipar hasta tres simultáneamente. De tu habilidad para cambiarlas durante las luchas en tiempo real dependerá la correcta ejecución de poderosas combinaciones. Si añades los potenciadores que pueden generar tus compañeros, las opciones de lucha se multiplicarán en tu bando.



Fire Emblem Warriors

La combinación de los espíritus jugones de dos franquicias únicas da lugar a un escenario marcado por combates y despliegue táctico formidables. Una joyita.

La fusión de estrategia táctica de altos vuelos y la acción tipo hack 'n slash machacabotones es lo que nos ofrece este título singular y jugoso. O lo que es lo mismo la esencia de dos sagas con pedigrí como son Fire Emblem y Dynasty Warriors. Una asociación en la que prevalece más el carácter "musou" de la serie de Omega Force, aunque los conceptos básicos de la rolera franquicia de Intelligent Systems están a flor de piel para gozo de sus fans.
Así, un campo de batalla plagado de enemigos a los que darles cera en combates multitudinarios y extenuantes, nos dará pie también a objetivos tácticos y misiones secundarias. La gestión de tropas, la forma de defender posiciones o la conquista de puntos clave del mapeado ofrecen variedad a la jugabilidad con resultados extraordinarios en la estrategia por turnos. El control de los héroes, dentro de un elenco amplio determinado por clases, luce espléndidamente, cada uno de ellos con características especiales y encuadrados en el típico triángulo de poder a la hora de desplegar sus armas: los guerreros con espadas son mas efectivos contra quienes portan hachas, y éstos derrotarán con rapidez a quienes usan lanzas. Marth, Corrin, Xander, Cordellia y otros personajes familiares de Fire Emblem, junto con el nuevo Rowan o la versión femenina de Robin, ofrecen variedad y momentos estelares en los muchos capítulos de la campaña principal, cargada de rutas y con interesante historia. De agradecer son los modos Modo Crónicas, enriquecido por mapas clásicos de Fire Emblem que evolucionan, y el Cooperativo a pantalla partida. Todo equilibrado y muy bien avenido.

> La acción sin respiro de los "musou" se complementa con el carácter táctico-estratégico de Fire Emblem



Nintendo | Acción, RPG
Octubre | 12+
www.nintendo.es

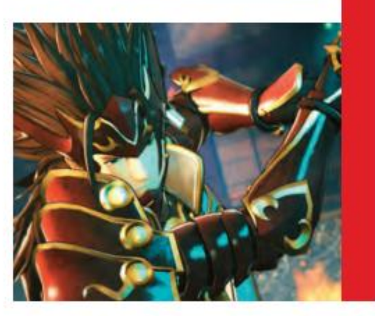
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



A la conquista

La dominación de territorios y derrotar a los respectivos jefes es el principal leitmotiv de este juego que integra muchas claves identitarias de Fire Emblem En tal empeño alternaremos héroes, apoyados por inventario y árbol de habilidades amplio, para ir desbrozando el camino y cumpliendo misiones secundarias. Mientras Corrin puede mutar en bestia con el medidor completo y liarla parda, Camilla nos ofrece un rápido recorrido aéreo por el mapa y evitar así ciertos obstáculos. Contundencia y estrategia siempre de la mano.







Los personajes bajo nuestro control pueden ser combinados para formar una sola unidad que desatará potentes combos, además de alternarlos a mitad de un ataque. Incluso desde el menú de pausa es posible dar órdenes a nuestros aliados. Estos alicientes se disfrutan con gran fluidez tanto en modo portátil como TV, y existe la opción de elegir gráficos entre mayor calidad o mayor rendimiento.



Pokkén Tournament DX

Infinidad de movimientos especiales, un bestiario aumentado y un lavado gráfico de altura definen esta remasterización con alma "Tekken" y corazón guerrero.

Si una compañía sabe de fusionar elementos en sus juegos esa es Nintendo. Sin ir más lejos está en el mismo gen evolutivo de su gran saga Pokémon. Por eso acercar a sus combativas criaturas al mundo de la lucha clásica, imbuidas del espíritu de una serie señera en el género como Tekken, no podía dar más que interesantes frutos. Éstos ya se recogieron en la primera experiencia en Wii U y ahora la apuesta se redobla en Nintendo Swicht con todo su potencial. A la sazón calidad gráfica superior y una remozada plantilla de luchadores, cinco más para engrosar una lista de 21 en total y, ojo, seleccionables desde el principio sin necesidad de desbloquearlos como ocurría en el título original.

Es en el nuevo sistema de control donde hallaremos mayor satisfacción al ofrecernos profundidad y prestaciones a la hora de lanzarnos al combate con nuestros ardorosos Pokémon. El repertorio de mamporros se encuadra en modos de juegos variados y altamente competitivos. Si sorprende el Multijugador local a pantalla partida para dos jugadores en un típico 1 vs 1, más aún en el novedoso 3 vs 3. Aquí disponemos de tres Pokémon distintos para utilizarlos contra el rival de forma sucesiva sin que se sepa cuál elegimos en cada momento. Los rounds pueden ser apoteósicos y nos dan la mejor medida de la diversión en el juego.

Las repeticiones dejan constancia de nuestra aptitud en la lucha y sirven para aprender de otros

También en «Pokkén Tournament DX» encontramos otros gratificantes alicientes, como la posibilidad de crear salas de juego online para invitar a amigos a nuestros combates o retos diarios contra distintos pokémon que se premian con puntos de habilidad. En definitiva, mucha chicha por descubrir, luchando.

Nintendo | Lucha
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







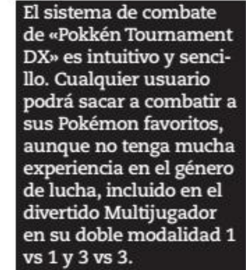
Repartir en fases

La estopa a repartir en combate con los cinco nuevos luchadores se engloba en un esquema básico doble. Para los ataques a distancia que se procuran en la fase Abierta, Darkrai y Decidueye



son ideales y se mueven como pez en el agua por los escenarios. Scizor, Empoleon y Croagunk son más adecuados para el cuerpo a cuerpo en la fase Duelo. Todos ellos poseen ataques únicos y espectaculares, al igual que ocurre con el resto de luchadores del bestiario clásico, como Pikachu con su míticos Rayo, Gardevoir con sus movimientos de Psicocarga o Weavile arreando zarpazos.





El sistema de combate de «Pokkén Tournament DX» es intuitivo y sencillo. Cualquier usuario podrá sacar a combatir a sus Pokémon favoritos, aunque no tenga mucha experiencia en el género de lucha, incluido en el divertido Multijugador en su doble modalidad 1 vs 1 y 3 vs 3.



Mario & Luigi
Superstar Saga + Secuaces de Bowser

La unión fraternal hace la fuerza en este clásico remozado para 3DS que nos lleva a un mundo lleno de sorpresas, alocados personajes y emocionantes combates por turnos.

El clásico de GBA vuelve remozado con un lavado gráfico notable y una rabiosa jugabilidad adaptada a la doble pantalla de 3DS. Un remake para reverdecer laureles y disfrutar de la gracia y el salero del dúo fraternal Mario-Lugi, acompañado por Bowser, esta vez con buenas intenciones. Con ellos deberemos peinar el Reino Judía y sus coloridos y misteriosos escenarios plataformeros, con la misión de recuperar la dulce voz de la princesa Peach, robada por la malvada bruja Jijí. Cómo no, el espíritu rolero y los combates por turnos vuelven a condimentar la historia, en especial con las acciones tándem, a través de las cuales controlamos de forma conjunta a los dos hermanos protagonistas para superar todo tipo de situaciones. Ojo, porque cada malo será un reto totalmente nuevo al tener todos su propio patrón de ataque y nos reservan sorpresas diferentes.

En nuestro divertido itinerario de acción y exploración -con un mapa disponible a punta se stylus- recogeremos monedas, medallas, champiñones y hasta vestuario marca de la casa, todo ello para recobrar vida, potenciar habilidades o comprar. Así se nos ofrece una dinámica familiar de un juego de Mario tipo con elementos comunes, mientras derrotamos a enemigos cada vez mayores y subimos nuestra experiencia y nivel. Aunque si algo se agradece en esta reedición es el nuevo modo "Historia de un secuaz: En busca de Bowser", donde debemos asumir el liderazgo del capitan Goomba y dirigir a un ejército de ocho esbirros para liberar al amo Bowser: cancelando ataques opuestos, utilizando estrategias de evasión y hasta encendidas arengas a los nuestros. Canela fina.

> La guinda es la compatibilidad con los amiibo de Mario, Luigi, Boo y los nuevos de Goomba y Koopa

Nintendo | Rol, acción
Octubre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Acciones variadas

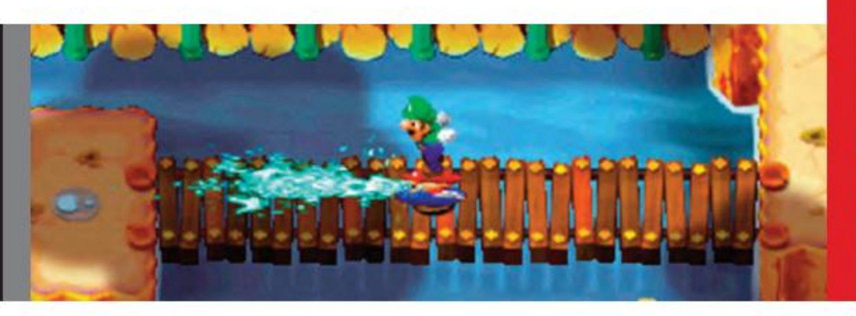
En la historia principal usaremos las acciones tándem para resolver enigmáticos puzles y enfrentarnos en combates de locura. Con Luigi encima de Mario nos catapultamos a puntos elevados; y al contrario,



con Mario arriba y Luigi abajo, podremos hacer un vuelo corto entre plataformas. Los saltos torpedo y rebote resultarán demoledores contra los enemigos En el nuevo modo "Historia de un secuaz" los miembros de nuestro equipo pertenecen a la clase de infantería, artillería o aviación, tienen su comportamiento propio y previo al combate conviene analizar los puntos fuertes y débiles de cada uno.



Parte del juego lo pasarás alternando a los dos protagonistas uno encima del otro y ejecutando acciones especiales y espectaculares. Esto te permitirá alcanzar áreas nuevas y desvelar secretos que parecían fuera de tu alcance, también ser más fuertes en el combate.





Yo-Kai Watch 2 Mentespectros

Regresa la franquicia más hechizada e inquietante de Nintendo con un "spin-off" de su celebrada secuela. Un centenar de nuevos Yo-kai hacen un total de 350 criaturas alucinantes y ávidas de nuestro cariño. O no.

Posiblemente el universo Yo-Kai" aún conserva suficiente poder de sugestión, imaginación y originalidad como para que, apenas medio año después de las dos entregas de su secuela "oficial" -esos «Fantasqueletos» y «Carnánimas» tan majos- nos llegue otra propina. Quizá Level-5 esté cebando demasiado a la gallina de los huevos de oro, pero la verdad es que, de momento, la cosa se admite con agrado. O más que eso, sobre todo si somos neófitos en este mundillo tan particular, puesto que estos «Mentespectros» se antojan como una perfecta iniciación a la franquicia, merced a sus nuevas dosis de diversión, encanto y misterio nipón.

Antes que nada, recordemos el argumento, más bélico que sus antecesores al transportarnos a un enfrentamiento entre los consabidos grupos de Yo-kai, que hace que el caos se apodere del mundo y que Nathan y sus colegas tengan que viajar en el tiempo para averiguar quién está detrás de tan pérfido plan urdido por Áurea y Argenta. ¿Cómo? Emprendiendo un emocionante recorrido por recónditos lugares, descubriendo nuevas ciudades y, evidentemente, echando mano de los viajes temporales. De igual manera, podremos jugar metidos en la piel de Nathan o Katie, su compañera de escuela que también tiene un imán peculiar para los Yo-kai. Y, cómo no, contaremos con la compañía de los divertidos Jibanyan y Whisper, que tantas horas de diversión nos brindaron en las

Nintendo | Rol, aventura
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6



Amigos a las malas

Otra prueba de la naturaleza peculiar de esta entrega, y de su nivel de interacción y sociabilidad empática, está en la posibilidad de hacernos amigos de una quincena de



Yo-kai maléficos que, en anteriores episodios, solo habían aparecido como adversarios. Un giro dramático en los acontecimientos que propondrá nuevas perspectivas narrativas y que también sirve para elevar a más de 365 los bichos y entes con los que hacer buenas migas. Así, criaturas como Robokapp, Chíclope, Kyryn y compañía camparán a sus anchas esperando a que les lancemos la caña de pescar. O la aspiradora cazafantasmas, según.



Pasajeros al Maldiexprés

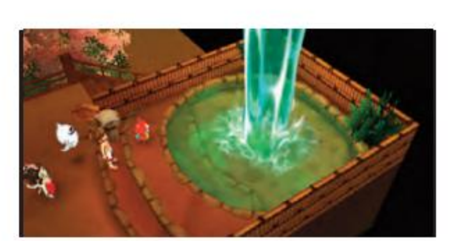
La demoníaca imaginación de «Mentespectros» se demuestra en el catálogo de escenarios y lugares para explorar. Así, si cogemos el tren Maldiexprés, nos dirigiremos a rincones tan curiosos como el castillo de Sawayama, lugar en el que de paso podremos enterarnos del pasado de Whisper; el fantástico recinto Gera Gera, que incluye un parque temático llamado Gerageralandia; el teatro Kaibuki; o la Cocina Asesina, donde Oni prepara deliciosos platos. Zonas más amplias como la pequeña aldea de Vellón donde vive la abuela de Nathan o el tranquilo y misterioso pueblo costero de San Fantástico nos ofrecen nuevos retos y sorpresas.



El espíritu burlón que caracteriza la franquicia se desparrama mucho más alegremente en esta entrega, además mezclado con un toque diabólico, sobrenatural y muy travieso. Como vemos, tanto escenarios como personajes "rarunos" unen sus fuerzas para dejarnos de lo más sorprendidos y convertir nuestro viaje en un auténtico pasaje al tren de la bruja en primera clase. Aunque suene a "déjà vu", le damos nuestras bendiciones.

anteriores entregas. No falta tampoco el fabuloso Yo-kai Watch, un reloj con una lente que permite observar a los normalmente ocultos y traviesos Yo-kai. Otro de los avances más destacados reside en el subidón gráfico, aplicado no solo al diseño extravagante de los Yo-kai sino, sobre todo, a las nuevas áreas por explorar, siempre con el toque aterrador típico de este juego. Aunque donde mejor se comprueba es en las mazmorras, algunas de impresión y escalofrío, y que también son exclusivas para los poseedores de «Fantasqueletos» y «Carnánimas», ya que los jugadores con una partida guardada de una de las dos anteriores versiones

> Level-5 amplía sus fronteras a base de nuevos escenarios y modos de juego, habilidades y ataques extras y una atmósfera mucho más lúgubre



podrán acceder a nuevas mazmorras para luchar contra jefes finales especiales y convertirse en amigos de nuevos Yo-kai. Gracias a una mayor pericia gráfica, disfrutaremos como enanos con la docena de misiones a nuestra disposición (más el centenar de los dos juegos anteriores), sobre todo la más novedosa que nos explica los orígenes del misterioso Darknyan. Y si de avances hablamos, quizá el más pinturero sea el referente a las espléndidas e inéditas mazmorras, algunas de impresión y respingo, y que también se benefician de los puentes tendidos entre esta versión y sus hermanas. En fin, a seguir con el fenómeno.

Guía de juego

Ya se sabe, más vale lo malo conocido… Aunque, si en vez de malo es bueno, tampoco quejarse, ¿no? Sea como fuese, este título nos garantiza ambas sensaciones: la más confortable para los iniciados "yokainómanos" y la más sorprendente para los neófitos a la saga merced a la posibilidad de combatir con otros usuarios a través de internet, así como intercambiar medallas Yo-kai e incluso cooperar con otros jugones



a través del estupendo modo Watch Blasters. He aquí una de las claves de su éxito: su gozosa y vitaminada versión para jugar en modo local cooperativo con nuevos y más poderosos jefes a los que derrotar para poder formar equipo, usar las oninfortunas y elegir entre las diferentes clases de Yo-kai. Aparte, también podremos disfrutar en solitario de



un apacible RPG al estilo «Animal Crossing» aunque con un toque más siniestro… y exigente, por lo que tendremos que subir el animámetro a tope y afinar al máximo nuestros golpes, medallas, amuletos y las monedas y objetos mágicos que se encuentran en la máquina expedenkai en el Árbol Sagrado del Monte Arboleda de Floridablanca.

LEGO Marvel Super Heroes 2

Lo más granado del universo Marvel vuelve a dar el do de pecho en esta aventura llena de acción, velocidad, humor y viajes espacio-temporales de lo más improbables. LEGO, otra vez en su máximo esplendor.

Como anunciábamos en el número pasado, LEGO está en racha. Otra prueba de ello es esta fantástica secuela de uno de los títulos más señeros, importantes y superventas de la factoría animada. Y es que, aunque bebiera de las fuentes de otros antecesores como «Lego Star Wars» o «Lego Batman», el susodicho «Lego Marvel Super Heroes», con sus 150 personajes jugables (incluyendo al "padre de las criaturas" Stan Lee) y su impresionante apartado gráfico constituyó en su día (hace justo cuatro años) un hito difícilmente superable, aparte de ser uno de los cracks inaugurales de las consolas next-gen PS4 y Xbox One. Claro, hasta que aterrizó su continuación, una nueva demostración de talento, humor y virtuosismo jugón por parte de TT Games. Así, tentemos una original aventura épica cuya trama reúne a emblemáticos superhéroes y supervillanos de Marvel de distintas eras y realidades, y transporta a los jugadores a una batalla cósmica que se desarrolla en un montón de localizaciones de Marvel arrastradas desde el espacio-tiempo hasta el mundo abierto de Chronopolis. En esta aventura, salida de la experta y galardonada pluma del autor de cómics Kurt Busiek ("Avengers Forever") y repleta de la retranca característica de la casa, los jugadores podrán enfrentarse al viajero en el tiempo Kang el Conquistador en el Antiguo Egipto, el Viejo Oeste, Sakaar, la Nueva York de 2099, Xandar y muchos otros imaginativos escenarios du-

Warenr Bros. | Acción, aventura
Noviembre | 7+
www.lego.com/es-es/marvelsuperheroes

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Echar unas risas

Cuando decimos que una de las características sobresalientes de este título reside en su humor, no bromeamos, valga la redundancia. Basta con ver la intro-



ducción y los primeros compases de la aventura, donde se destila el socarrón gamberrismo de la saga "Guardianes de la galaxia", seguramente el alma mater del juego. No hay más que ver la vertiente "Mighty Micros" de Lobezno o Iron Man o la Spider-Girl rubia oxigenada del "universo alternativo", por no hablar de la encendida Red She-Hulk (ríete de algunas feministas radicales).



Malos y buenos

Cómo no, la chicha del juego está en su nómina de superhéroes y supervillanos, cuanto más emblemáticos mejor. Así, disfrutaremos de una gran variedad de personajes del universo Marvel como Groot (bebé adorable y árbol crecidito), Rocket Raccoon, Star-Lord, Gamora, Drax, Doctor Extraño, Doctor Octopus, Duende Verde, Spider-Gwen, Spider-Man, Capitán America, Thor, Hulk, Ojo de Halcón, Iron Man, Ms. Marvel, Ant-Man, Pantera Negra, Kang el Conquistador y muchísimos más hasta el centenar largo. Cada uno, cómo no, con sus habilidades únicas y sus movimientos y ataques personalizados y hasta con sus propias misiones a su medida.



La perfección gráfica del juego es sencillamente alucinante. Cada detalle, cada reflejo, cada pelo, cada traje y cada sombreado se muestran fabulosamente en pantalla, como podemos ver en esta imagen que, además, da buena cuenta del grado de dinamismo de sus personajes. Algo que afecta al catálogo ingente de movimientos y habilidades de los superhéroes, con zambombazos, puñetazos, patadas, cabezazos y demás tententiesos de impresión.

rante un divertido viaje por el universo de Marvel. Y es que el nivel autorreferencial es sencillamente notable, ya que la miga de la historia consiste en lidiar entre el cóctel de héroes y villanos de Marvel de distintas realidades y periodos históricos, dando lugar a situaciones entre vintage y descacharrantes a lo largo y ancho de los 18 extensos e inspirados escenarios de Chronopolis. ¿Y cómo se consigue pasear por diversos portales como Pedro por su casa? Gracias a la nueva mecánica de manipulación del tiempo, que permitirá a algunos personajes avanzar o retroceder en la cronología para cambiar el presente del juego, ayudar a los jugadores a avanzar en un nivel o descubrir todo tipo de secretos, como por ejemplo las distintas versiones de personajes de distintas eras, desde Spider-Man Noir y Spider-Man futurista a Cowboy Capitán America y el Capitán America del presente. Una pasada.

> Centena larga de personajes míticos, un montón de grandes escenarios y surtido de modos de juego y habilidades para los más exigentes definen esta secuela

Si a todo esto le añadimos un multijugador para cuatro usuarios, con modos batalla de superhéroes competitivo y cooperativo, que surten a la aventura con una serie de desafíos temáticos y arenas de batalla extras, está claro que estamos ante uno de los títulos más redondos y cañeros de LEGO, que acaso ya es decir bastante.



Guía de juego

Seguramente estemos ante uno de los títulos más completos de la línea LEGO y, para muchos, la quintaesencia de su filosofía: mezclar y agitar en una misma coctelera (en este caso, ese país de Oz llamado Chronopolis) a un puñado de personajes fuertemente instalados en la memoria colectiva de casi todos, además de ser los rompetaquillas de los últimos años. Y, aunque mantenga la jugabilidad clásica de la



saga, es interesante la función de manipular el tiempo, lo que hace que nuestros héroes adquieran habilidades insólitas, como ese Hulk gladiador, ese Capitán América vaquero o ese Spiderman brincando por diferentes épocas y escenarios históricos. Una gozada para los fans más imaginativos de la galaxia Marvel. Aparte, también resulta desta-



cable la cantidad de objetos, complementos, armas (ojo a las bombas-calabaza de Duende Verde) y vehículos a nuestra disposición, que logran momentazos de lo más emocionantes como el duelo de velocidad entre el turbotanque de Capitán América y el camión con doble lanzamisiles de Cráneo Rojo. Todo un circo con múltiples pistas.

The Evil Within 2

El survival horror da un buen puñetazo en la mesa gracias a esta estupenda secuela, llena de sustos y terrores psicológicos y luciferinos, en la mejor tradición del género.

Los muertos que vos matáis... Y es que el género de terror por excelencia, el survival, vuelve a primera línea de consola. El responsable es Shinji Mikami, un gurú responsable precisamente de varios títulos cañeros de la saga de Capcom y que, hace tres años, nos sorprendió con «The Evil Within», un juego que renueva la tradición de dichas sagas legendarias aportando un chorreón de modernidad y, sobre todo, frescura. Ahora llega la secuela, que mantiene los parámetros pavorosos que tantos escalofríos nos provocaron y que nos invita nuevamente a sumergirnos en la pesadilla del protagonista, un Sebastián Castellanos al límite y que, con la ayuda de su ex compañera Juli Kidman, intentará aclarar el misterio de la desaparición de su hija. Muchas incógnitas por resolver, antiguas y nuevas, se cruzarán en su camino, conformando una espesa niebla a la que nos enfrentaremos con paso titubeante.

Enemigos inquietantes, escenarios de impacto y un prota atormentado redondean un "horroroso" juego

Aunque se trate de pasar miedo (y de qué manera), no podemos olvidar que estamos ante un thriller de investigación sobrenatural donde la exploración de nuestro cuadro de habilidades y herramientas a nuestra disposición será esencial sin no queremos morir al primer intento. Así, tendremos bastante componente de puzle, sigilo y estrategia para poder sortear las trampas desperdigadas por los diversos escenarios. Buena culpa del éxito del juego lo tiene el motor gráfico Unreal Engine 4, que garantiza calidad y fluidez en los abigarrados escenarios y en los momentos de ataque múltiple, que abundan lo suyo. Si a eso le sumamos unos efectos lumínicos y sonoros de primera, tenemos un señor título de horror como mandan los cánones.

Bethesda | Acción, terror
Octubre | 18+
theevilwithin2.bethesda.net

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6







Gracias a sus escenarios solitarios y a sus monstruos lovecraftianos (hechos realidad merced a un nivel gráfico fantástico), este juego es todo un viaje alucinante a las regiones más profundas de nuestro subconsciente. Ojo que traumatiza... aunque, qué demonios, nos encanta.

Vuelta a los clásicos

Seguramente el principal atractivo de esta secuela sea su rendida condición de continuador y homenajeador a cracks del género, manteniendo sus esencias más señeras. Por ejemplo, la alta



dificultad, o la sensación de estar "solo ante la locura", con pocas armas con las que atacar a los engendros. También la vertiente psicológica es alta, lo que provoca que nuestros enemigos no sean hordas de zombis al tuntún, sino auténticos heraldos del mal y de nuestros demonios interiores, con puestas en escena inquietantes y espectaculares, estilo Clive Barker mezclado con James Wan.



Forza Motorsport 7

La saga pone toda la carne sobre la pista con más de 700 coches, 30 circuitos y una potencia gráfica bestial en 4K nativas. La conducción a otro nivel.

Todas las escenas son del juego y en 4K", ya nos lo no advierte el tráiler oficial. Es decir, puro realismo mágico ofrecido en la nueva edición de «Forza Motorsport», el gran referente "velocípedo" de Microsoft. Sin duda la potencia técnica de Xbox One X, de inminente lanzamiento, ha motivado a sus desarrolladores, Turn 10, a buscar la excelencia gráfica. Boquiabiertos nos quedamos viendo nuestro vehículo evolucionar sobre una pista a 60FPS y resolución en 4K real en HDR. Un trabajo impactante en texturas, iluminación, efectos climatológicos dinámicos y en global en todo un apartado visual puesto al servicio de un simulador arriba del podio de la conducción. Y a todos lo niveles.

La respuesta del control sigue siendo sobresaliente y aumenta en fluidez para una experiencia al volante más adrenalítica, tanto con vista en tercera persona como con cámara subjetiva, donde las sensaciones al acelerar o salir de una curva subliman la realidad. La física de los coches también han notado un giro de tuerca y no faltan los imprescindibles Drivatar - perfiles de otros conductores compitiendo desde la nube contra ti- más sofisticados y "agresivos" sobre el asfalto en una opción multijugador completísima. Así, ponerse el casco no puede ser más atractivo a la hora de descubrir emocionantes modalidades de carrera, también porque puedes personalizar el aspecto de tu piloto al extremo y, sobre todo, pegar el pie al acelerador por 30 circuitos, algunos clásicos como Mugello y Nürburgring, o en el desértico circuito de Dubai creado para la ocasión. ¿Y nuestro garaje? Más de 700 motores a cuatro ruedas, incluida la más grande colección de Ferrari, Lamborghini y Porsche que existe. El acabose.

> Nuevas ligas, modos de espectador mejorados, integración Mixer y Xbox Play Anywhere también suman

Microsoft | Conducción
Octubre | 3+
www.xbox.com

Gráficos	●●●●●●
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●●●
Originalidad	●●●●○○







«Forza 7» conserva los elementos característicos de la saga, al tiempo que potencia otros aspectos como los efectos climatológicos. La lluvia intensa, los charcos y la mala visibilidad en ocasiones pondrán a prueba tu habilidad al volante como piloto de élite.

Garaje apabullante

Más de 700 vehículos hay en «Forza 7», posiblemente el mayor catálogo en la historia de los videojuegos de conducción. Las más prestigiosas escuderías aportan diseños innovadores e ingeniería de última generación



en "carrazos" de época, como los Porsche 918 Spyder (2014), Lamborghini Sesto Elemento (2011) y Ferrari Spa 330 P4 (1967). Relevante es el trasvase de modelos que debutaron en «Forza Horizon 3», capaces de ofrecer opciones de ajustes de rendimiento en cualquier circuito y bonus particulares. Estos coches especiales Forza Edition se reconocen al instante en carretera y se obtienen con recompensas del juego.



El 17 de noviembre en PS4, Xbox One y PC

Star Wars Battlefront II

La aventura en una galaxia muy, muy lejana volverá a repetirse de la mano de EA y DICE, con mucho más contenido y acción shooter para que la experiencia Star Wars sea plena hasta para el fan más exigente. Un modo campaña inédito y espectacular profundiza en el universo cinematográfico de sus ocho episodios.

Historia galáctica

La saga de acción vuelve a ampliar el universo cinematográfico de Star Wars con casi más del triple de contenido que el primer «SW Battlefront». Entre las novedades resalta un intenso modo Historia sobre hechos inéditos entre el final de El Retorno del Jedi y el inicio de El Despertar de la Fuerza, recogidos en episodios bajo el punto de vista del Imperio y con nueva protagonista, la comandante Iden Versio. Mucha acción, sigilo, exploración, pilotaje de vehículos... ¡La caña!

Muy ambientado

El poderío gráfico que destila el juego sirve para enmarcar una ambientación de lujo. La recreación del palacio de Theed o los frondosos bosques de Endor, lo que nos encontramos al explorar el interior de las instalaciones rebeldes o cualquiera de las fases de apoteosis combativa nos hará sentir el espíritu de la saga y la llamada de La Fuerza a flor de piel. Realismo inmersivo y envolvente.



Mucha personalidad

Lucharemos junto a héroes y contra los villanos más temidos en planetas de las tres épocas cinematográficas. Kylo Ren, Rey, Darth Maul, Yoda y muchos más, se presentan con sus característicos poderes y personalidades en el combate. Nuestra protagonista tendrá habilidades exclusivas, mejorables gracias a cartas especiales, e irá acumulando nuevas armas, gadgets, escudos protectores y otras ventajas.

Naves y vehículo estelares

Podremos pilotar naves y vehículos atmosféricos de las tres eras de Star Wars. Empezando por las naves míticas de nuestros héroes, el Halcón Milenario y el Esclavo I de Boba Fett, hasta versátiles cazas estelares, como el Ala-X T-65B o el mortífero y rápido Ala-A, ideales para derribar los TIE imperiales. Sobre el terreno podremos sembrar la destrucción con el poderoso AAT, realizar veloces incursiones con AT-RT o dar rienda suelta a los blásters y torpedos del N-1 de Naboo.

Jugosos modos

Intensos combates multijugador masivos de hasta 40 jugadores en línea se llevan la palma. Pero hay otros modos destacados, como "Ataque", con dos equipos de ocho jugadores compitiendo en escenarios por objetivos. Combates rápidos y a corta distancia encontramos en "Estallido". Gran emoción se vive en "Asalto de cazas estelares", misiones de dos equipos de pilotos a los mandos de cazas en batallas espaciales multinivel.

• Promoción Regalo de un juego por la compra de cualquier XBOX ONE S

Del 3 al 22 de Noviembre



Por la compra de cualquier pack XBOX ONE S llévate de regalo un juego a elegir entre: FORZA MOTORSPORT 7, MINECRAFT EDICIÓN FAVORITOS, SUPER LUCKY'S TALE, FIFA 18, CALL OF DUTY WWII o STAR WARS BATTLEFRONT II.







• Promoción PS4 PRO 1TB

Del 18 de Octubre hasta el 12 de Noviembre

399'90 euros/ud

PS4 PRO 1TB + GRAN TURISMO SPORT

• Reserva PLAY STATION VR

Del 18 de Octubre al 12 de Noviembre

PLAY STATION VR + CÁMARA VR + VR WORLDS + GT SPORT



• Lanzamiento Call Of Duty WWII

Lanzamiento el 3 de Noviembre



Lanzamiento de Call Of Duty WWII el 3 de Noviembre en PS4 y XBOX ONE. *Disponible también PC.





• Lanzamiento Star Wars Battlefront II

Lanzamiento el 14 de Noviembre



Lanzamiento de Star Wars Battlefront II el 14 de Noviembre en PS4 o XBOX ONE

*Disponible también PC.







Rincón del Jugador

Retrato
COMANDANTE GHAUL



► EDAD: Cualquiera sabe, con esa pinta de tomar el sol en eones y esa armadura como diseñada por Calatrava, cualquiera le pide el DNI. Eso sí, su apodo de "El Inmortal" da pistas al respecto.

► LOOK: Fiero, distante y algo aparatoso, como corresponde al mismísimo emperador militar del Imperio Cabal. Eso sí, el blanco hueso de su andamiaje le favorece bastante, sobre todo por su tonalidad epidérmica, que pide a gritos una buena autopsia, o un protector solar de zanahoria.

► CURRÍCULO: Nuestro héroe llegó al sistema solar tras el SOS de los Quemadores Celestes en busca del Viajero y su Luz, que tonto no es. Aunque parezca muy echado p'adelante, no deja de ser un títere del Cónsul, jerifalte político de los Cabal. Si es que, al final, los politicastros lo dominan todo.

► ARMAS: Aparte de esa Luz que nunca se le apagará, Dominus Ghaul es un estratega consumado, despiadado y cruel, y no para hasta conseguir sus megalómanos objetivos. Aunque no tenga muchas armas contundentes, sus 2 metros y medio de eslora y su armadura a prueba de aliens hacen que él mismo sea su mejor "quitapenas".

► FUTURO: Como buen villano, seguramente «Destiny 2» no será la única ocasión en la que nos crucemos con este bicharraco de la Legión Roja que, por cierto, cuenta con la voz de Luis Tosar en su doblaje al español. ¿Quizá un duelo con "Malamadre" para la siguiente entrega? Piénsalo, Activision.

7 Razones...



Para comprar «FIFA 18»

Seguramente no necesite muchas razones, ni mucho menos poderosas, para su disfrute. Porque año tras año la franquicia de EA aumenta su legado y su hucha. Esta edición no deja ninguna duda al respecto.

1. Motor purasangre.. Una bestia como «FIFA 18» solo podía funcionar con un motor gráfico del calibre del Frostbite, perfecto para fusionar en caliente realidad y virtualidad, siempre con el virtuosismo a tope.

2. Fluidez de seda. Se nota que los desarrolladores han partido de cero, o casi, a la hora de recrear los mejores movimientos de los cracks, fotograma a fotograma, y sin dejar un ápice de su clase. De lujo.

3. Once de ensueño. Una de las innovaciones estelares del año pasado fue "Ultimate Team", un editor de ensueño que este año se refuerza brutalmente. ¿Quién no ficharía a Ronaldinho o Pelé para su equipo?

4. En el Camino. Otro de los "pichichis" del año pasado fue el modo Historia, protagonizado por el bisoño Alex Hunter, que esta temporada debe seguir su progresión meteórica. Como la vida misma.

5. Switch Stadium. Aunque, para debutantes, la consola de Nintendo, que se une a la fiesta con gráficos a la altura, opciones brillantes de FUT y esos mandos Joy-Con para regatear hasta el banderín de córner.

6. Cris, de guapo subido. Con el mejor jugador del mundo como chico de portada, ¿qué podía salir mal? CR7 aporta goles, músculo y hasta lecciones magistrales para Hunter consiguiendo redondear el resultado.

7. ADN FIFA. Porque decir "FIFA" es decir pasión, fiebre en las gradas, equipos por un tubo (20 ligas y múltiples selecciones masculinas y femeninas), multijugador trepidante y, sobre todo, juego bonito.



Te lo dice Galibo...

Calladitos, más guapos

Cuando Nintendo, hace ya tiempo, decidió limitar la comunicación entre jugadores a frases predeterminadas en uno de sus juegos online, a todos nos hizo mucha gracia la ocurrencia. Hoy ha dejado de ser una ocurrencia para convertirse en una medida sensata para ciertos juegos. Realmente, salvo que se trate de una partida en equipo en la que los jugadores puedan coordinarse entre sí, ¿para qué se necesita el chat? Hemos comprobado de sobra que en una competición online la amabilidad brilla por su ausencia. Que la experiencia de tus usuarios empeore porque sus oponentes se desfoguen diciendo barbaridades es una propuesta poco apetecible para los desarrolladores. Por eso, ahora cada vez más títulos utilizan frases predeterminadas para la comunicación, cosas como "gracias", "perdón" o "bien jugado", que son alternativas muy superiores a los hirientes comentarios que suelen verse en un chat abierto. Pese a todo, en juegos como «Hearthstone», contra todo pronóstico, los jugadores han conseguido abusar de las frases hechas para ser lo más irritantes posible, obligando a imponer limitaciones a un sistema que se creía infalible para garantizar un comportamiento cívico. Y es que no hay que subestimar la creatividad del espíritu humano para tocar las narices al prójimo.

